

# **BAB I**

## **BUBUKA**

### **1.1 Kasang Tukang Masalah**

Maca mangrupa salah sahiji tina opat kaparigelan basa, anu perlu dikawasa ku siswa. Sabab pangajaran maca gedé mangpaatna pikeun dunya atikan. Salian pikeun nyangking inpormasi, ngaliwatan pangajaran maca ogé siswa bisa nyangkem kekecapan, struktur basa, jeung ma'na anu nyangkaruk dina éta tulisan. Ieu hal saluyu jeung pamadegan Tarigan. Nurutkeun Tarigan (2013, kc. 7), maca téh minangka prosés anu dilakonan ku nu maca pikeun nyangking inpormasi anu ditepikeun dina wangun tulisan. Ku kituna, dina dunya atikan maca téh kawilang penting. Sabab ngaliwatan maca, siswa bisa nyangking rupa-rupa inpormasi anu diperlukeun nalika prosés diajar.

Aspék kaparigelan maca di tingkat SD sipatna mékanis. Hartina siswa téh ngan saukur wanoh kana wangun hurup, wanoh kana unsur linguistik, jeung mampuh nyorakeun anu aya dina wangun tulisan. Tapi kamampuh siswa dina maca nyora téh kalintang héngkér. Dina maca nyora siswa teu bisa ngabédakeun e, é, jeung eu, sangkilang ditulis ngagunakeun aksara Latén. Komo deui maca aksara Sunda, anu jarang kapanggih ku siswa.

Kiwari siswa aya kénéh anu teu wanoh kana aksara Sunda. Padahal aksara Sunda téh mangrupa salah sahiji warisan budaya anu teu sakabéh daérah miboga aksara daérah. Hal ieu kudu jadi kareueus keur urang Sunda, anu miboga warisan sakitu beungharna. Ku kituna, pikeun ngajaga jeung ngalestarikeun budaya Sunda, aksara Sunda kudu diwanohkeun ti jenjang SD kénéh. Aksara Sunda minangka warisan budaya geus dipayungan ku Perda Jabar no 5 taun 2003 anu saterusna diturunkeun kana SKKD jeung KIKD, kiwari asup kana pangajaran di sakola SD kelas V. Ieu hal mangrupa tarékah hadé pikeun ngamumulé warisan kabudayaan.

Kiwari aya kénéh bangbaluh nalika diajar aksara Sunda. Upamana, siswa teu bisa maca aksara Sunda, siswa ngarasa bingung nulis aksara Sunda, pangajaranna kurang ngirut, kamampuh guru anu kurang ngawasa kana matéri, jeung kurangna média anu ngadukung kana pangajaran aksara Sunda. Kiwari guru téh aya nu masih kénéh ngagunakeun cara konvénsional, nya éta guru ngadémonstrasikeun

dina bor, dibarengan ku siswa anu ngan saukur nurutan jeung nyalin éta aksara. Teu saeutik siswa anu poho sanggeus kaluar ti kelas, anu ngabalukarkeun tujuan pangajaran teu kahontal kalayan optimal. Cara-cara samodél kitu dianggap monoton, sabab euweuh variasi-variasi anu bisa ngirut haté jeung pikiran siswa.

Lian ti éta, bangbaluh anu séjén téh nya éta guru teu bisa maké média pangajaran, jeung teu bisa nyaluyukeun jeung perkembangan jaman (Rahman, 2011, kc. 179). Di jaman modern siga kieu loba hal-hal anu ngarojong kana pangajaran, anu bisa ngirut siswa, contona waé dina téhnologi. Unggal sakola ayeuna geus teu bireuk deui kana *LCD proyektor*, layar *LCD*, *speaker*, jsb. Tinggal kumaha kaparigelan guru ngamangpaatkeun alat anu geus aya sangkan bisa kapaké kalayan optimal sarta jadi média anu hadé. Sok sanajan kitu, dina kanyataanana masih loba kénéh guru anu teu ngamangpaatkeun média pangajaran pikeun alat anu bisa ngarojong kana kagiatan diajar.

Aya sababaraha alesan guru henteu maké média nya éta:

(a) *media pembelajaran membuat lebih repot*; (b) *media pembelajaran sebagai sesuatu yang canggih dan mahal*; (c) *guru khawatir tidak bisa mengoperasikan media pembelajaran*; (d) *media pembelajaran dianggap sebagai sarana hiburan*; (e) *sekolah tidak menyediakan media pembelajaran*; (f) *guru lebih suka berbicara* (Rahman 2011, kc 185).

Kiwari ku ayana perkembangan élmu téhnologi, guru kudu bisa nyieun inovasi anu patalina jeung média pangajaran, salah sahijina nya éta *game flash*. Ieu hal anu jadi kasang tukang dina ieu panalungtikan. Salian ti éta, kiwari masih kénéh langka guru anu ngagunakeun média berbasis téhnologi, hususna aplikasi *adobe flash* dina pangajaran bahasa Sunda. *Adobe flash* anu mangrupa salah sahiji aplikasi dina komputer, ditarékahan sangkan ngahasilkeun hiji produk, di jerona ngawengku matéri aksara Sunda, sajarah, jeung *game* pangajaran aksara Sunda. Dipiharep tina *game flash* éta bisa ngirut jeung bisa ngarangsang ingetan siswa, sangkan tujuan pangajaran aksara Sunda bisa kahontal.

Ieu panalungtikan lain panalungtikan anu munggaran ngabahas média pikeun pangajaran aksara Sunda. Saméméhna aya sababaraha panalungtikan anu patali jeung média, diantaranya panalungtikan anu kungsi dilakukeun ku Ranu Sudarmansyah anu judulna “*Media strip story* dina pangajaran nulis aksara Sunda (studi Kuasi Éksperimén di Kelas X Sainték 1 SMA Laboratorium Percontohan

UPI Taun Ajar 2013/2014)”. Salian ti éta ogé aya panalungtikan anu dilakukeun ku Errin Evani anu judulna “Média *flash card* pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda (Panalungtikan Tindakan Kelas ka Siswa X-1 Semester 1 SMA Negeri 1 Majalaya Taun Ajar 2012/2013)”

Bédana antara panalungtikan-panalungtikan di luhur jeung ieu panalungtikan téh nya éta dina jenis média anu dipaké. Média anu dipaké dina ieu panalungtikan mangrupa média anu berbasis téhnologi, ngamangpaatkeun aplikasi *adobe flash* diadumaniskeun jeung matéri aksara Sunda ngahasilkeun *game* pangajaran. Ku kituna léngkah-léngkah dina pangajaranana ogé tangtu béda. Métode panalungtikan nya éta métode kuasi ékspérimén. Métode kuasi ékspérimén béda jeung ékspérimén murni. Sudjana dina Umar (2009, kc. 26) nétélakeun prinsip dasar tina ékspérimén murni téh nya éta *replikasi*, *randomisasi*, jeung kontrol. Sedengkeun dina kuasi ékspérimén aya variabel-variabel nu sakuduna dikontrol tapi teu kakontrol. Balukarna validitas panalungtikan teu nyumponan kana ékspérimén murni. Dina ieu panalungtikan aya hiji variabel bébas jeung hiji variabel kauger. Variabel bébasna nya éta média pangajaran *game flash*. Sedengkeun variabel kaugerna nya éta maca aksara Sunda.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana watesan masalah tadi, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimah pananya ieu di handap.

- 1) Kumaha kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajar 2015/2016 saméméh ngagunakeun média *game flash*?
- 2) Kumaha kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajar 2015/2016 sanggeus ngagunakeun média *game flash*?
- 3) Naha béda signifikasi antara kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajar 2015/2016 saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *game flash*?

### 1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan ngawengku tujuan umum jeung tujuan husus.

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngaronjatkeun pangajaran maca aksara Sunda ngagunakeun média *game flash* di sakola, nambahan kaweruh siswa kana aksara Sunda. Lian ti éta ogé ieu média mangrupa aplikasi anu bisa *diinstall* dina komputer, ku kituna masarakat umum ogé bisa ngarasakeun mangpaatna pikeun nambahan kaweruh.

#### 1.3.2 Tujuan Husus

Tujuan husus nu hayang dihontal tina ieu panalungtikan téh nya éta pikeun ngadéskripsikeun:

- 1) kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajar 2015/2016 saméméh ngagunakeun média *game flash*,
- 2) kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajar 2015/2016 sanggeus ngagunakeun média *game flash*,
- 3) béda signifikasi antara kamampuh maca aksara Sunda siswa kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI taun ajar 2015/2016 saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *game flash*.

### 1.4 Mangpaat Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan ngawengku dua mangpaat, nya éta mangpaat tioritis jeung praktis.

#### 1.4.1 Mangpaat Tioritis

Ieu panalungtikan dipiharep méré mangpaat pikeun kabeungharan élmu pangaweruh, hususna dina média pangajaran, dipatalikeun jeung pangajaran basa Sunda. Salian ti éta, ogé pikeun nambahan kaweruh jeung ngawanohkeun aksara Sunda ngaliwatan téhnologi, sangkan aksara Sunda bagian tina aksara daérah téh henteu ilang kalindih ku jaman.

### 1.4.2 Mangpaat Praktis

Lian ti mangpaat tioritis, aya ogé mangpaat praktis.

- 1) Pikeun nu nalungtik, bisa ningkatkeun kualitas paélman sarta nambahan pangalaman nyieun média pangajaran;
- 2) Pikeun guru, bisa dijadikeun alternatif milih média pangajaran aksara Sunda sangkan bisa ngahontal tujuan anu geus ditangtukeun;
- 3) Pikeun siswa, bisa nyangking pangalaman diajar anu leuwih nyugemakeun jeung ngalatih kamampuh maca aksara Sunda iraha jeung di mana waé;
- 4) Pikeun sakola, bisa méré sumbangan dina usaha ngaronjatkeun kualitas pangajaran di sakola;
- 5) Pikeun lembaga, bisa dijadikeun référénsi dina pangajaran basa jeung sastra Sunda; jeung
- 6) Pikeun masarakat, bisa dijadikeun bahan diajar, pikeun nambahan pangaweruh dina maca aksara Sunda.

### 1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan disusun pikeun ngagambarkeun eusi panalungtikan kalayan sistematis. Lian ti éta, ku ayana ieu raraga tulisan dipiharep dina nyusun laporan téh jadi leuwih gampang.

Raraga tulisan anu dipaké dina ieu panalungtikan nya éta ieu di handap.

BAB I dipedar ngeunaan kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

BAB II ngawengku ulikan tiori, raraga mikir, hipotesis panalungtikan. Dina ulikan tiori dipedar tiori-tiori nu dipaké dina ieu panalungtikan, diantaranya wangenan média pangajaran, wangenan aksara Sunda katut kamekaranana, ogé wangenan *adobe flash*. Dina raraga mikir diguar ngeunaan hubungan téoritis antara variabel panalungtikan.

BAB III dipedar ngeunaan desain panalungtikan, sumber data panalungtikan, métode panalungtikan, instrumén panalungtikan, jeung analisis data panalungtikan.

BAB IV analisis data jeung pedaran hasil kamampuh maca aksara Sunda ngagunakeun média *game flash*.

BAB V ngawengku kacindekan jeung saran, tina hasil panalungtikan nu geus dilaksanakeun.